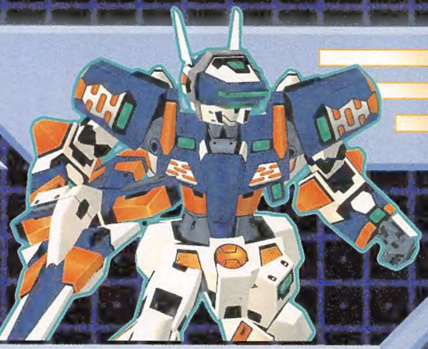
ゲーメスト5.30/6.15合併号特別付録

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 武装マニュアル



高性能汎用バーチャロイド

TEMJIN



ボムの弱体化が激しくなったが、
ビームライフルとビームソードがそれを凌駕しているぞ。

担当：SHO

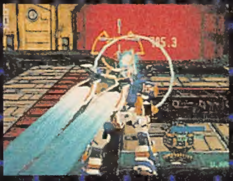
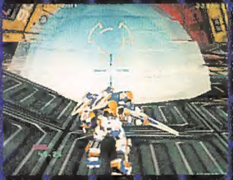
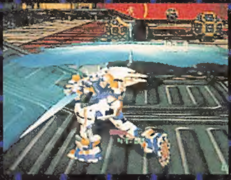
BASIC ATTACK

ここで紹介する攻撃法は、通常、ジャンプ、しゃがみに対するそれぞれの武器についてだ。

通常とジャンプからの攻撃については、さほど変化はないが、しいていえばジャンプビームライフルの弾数が多くなる程度だ。

しゃがみの場合、ビームライフルとボムに変化が見られ、しゃがみビームライフルの場合、トリガーを押す長さによって、出せる弾数が変わってきて、最大4発まで発射することができる。

しゃがみボムの場合、すぐには爆発せず、地面を転がっていくボムとなるので状況に応じて使い分ける必要がある。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
ジャンプ	 ジャンプボムは目くらまし程度には使う。	 弾を消すが、あえて使う必要はない。	 4発出るが、使用頻度は低い。
通常	 68%ゲージ消費するので連続使用不可。	 相手の攻撃を消せるのが最大の特徴。	 単発で弾が放出される基本的な攻撃。
しゃがみ	 転がりながら進むのが特徴。	 走りながら使えば効果を発揮する。	 トリガーを押しつづければ3発まで出る。

DASH ATTACK

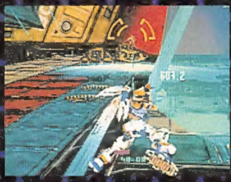
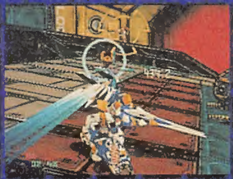
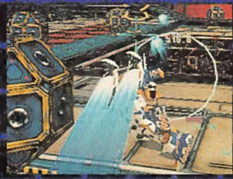
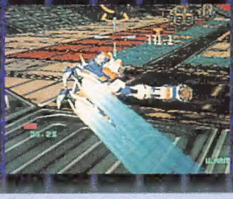
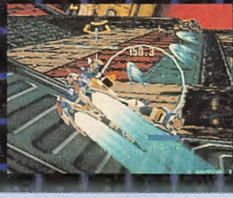
ここのダッシュ攻撃は、前、前斜め、横についての攻撃だ。ダッシュビームライフルについては若干変更点があり、

前作のテムジンでは、前方向であれば斜めでも威力が高い2発を発射するダッシュ攻撃になったのだが、今回は前ダッシュのみの攻撃となった。

しかし、前ダッシュ攻撃はすさまじい威力を発揮するので、全く問題はない。

センター武器のビームソードは、形状に変化はないが、相手の弾を相殺する能力は高い。

ボムに関しては、性能がほとんど同じなので、特に目だったものはないが、安定した能力は期待できる。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
前ダッシュ	 近距離で当てるように使うのが吉。	 弾をはじく能力はずば抜けている。	 大きな弾が2発出る強力な攻撃。
前斜めダッシュ	 前ダッシュボムと使い方は変わらず。	 相手の位置を安全に確認できる攻撃。	 3発出る攻撃で、間隔が長いのが特徴。
横ダッシュ	 横ダッシュボムは牽制に使おう。	 前ダッシュと比べると若干弱い。	 4発出るが、命中率はよくない。

バーチャロンには、動きが速く装甲が薄いタイプの軽量級。逆に、動きは遅いが装甲が厚いタイプの重量級。そして、その中間に位置する、中量級というように、大まかにわけて3つのタイプに分けられる。

テムジンは、中量級の位置にいるバーチャロイドで、スピードもそこそこあるし、攻撃力も低くはない。

では、テムジンをどうやって動かすのか、またどの攻撃を使っていけばいいのかというのを紹介してみよう。

前作のテムジンは、ボムが非常に強く、かなりボムに頼るところもあったのだが、今回のテムジンは、ボムに頼る程の性能はなくなってしまった。

しかし、ボム以外のビームライフル、ビームソードのパワーアップがそれを補っているので弱くなっていいるわけではない。

テムジンを操縦する上で、これだけは覚えて起きたいという攻撃が「前ダッシュビームライフル」だ。

大きなビーム弾を2発発射するこの攻撃は、威力が非常に高く、ヒットさせやすい攻撃なのだ。ほかに、中間距離のしのぎあいで重要なのがセンター武器のビームソードだ。この攻撃は、ビームの衝撃破のようなものが飛んでいく攻撃なのだが、攻撃判定が非常に広く、さらに相手の弾を消すという性質をもっている。威力は低いのだが、非常に使いやすく頼れる攻撃なのだ。

TURBO SHOT

ターボショットは、通常、ジャンプ、しゃがみの状態からでも出すことが可能で、バーチャロイドによっては、性能の違うターボショットを使用できたりするのだが、残念ながらテムジンには、それほど変化はない。

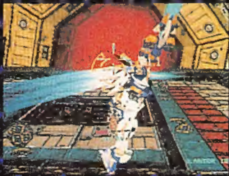
ライトのターボショットはライフルが割れて、強力な攻撃をするものだが、ジャンプ、しゃがみ中に使ってもとくに変化はない。

センターのターボショットは通常のセンターよりも威力が高いもので、レフトのターボショットはボムがバウンドしながら、相手の方向に向かっていくというものなので、状況に応じて使い分けよう。

ライトターボ+レフトウェポン / **ライトターボ+センターウェポン** / **ライトターボ+ライトウェポン**

ジャンプ


通常ボムより、落下が早く、威力も高い。


攻撃はいいが、下降中のスキが気になる。


攻撃をジャンプで避けたときに使う？

通常


バウンドしていくボムになる。

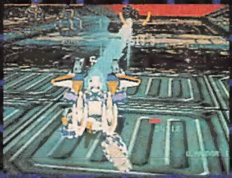

通常のセンターよりも、攻撃力が高め。


一番威力の高いターボショット。

しゃがみ


バウンドボムの形式は同じ。


通常センターよりは攻撃力があるが…。


通常とほぼ同じ攻撃となる

後斜めダッシュ攻撃と、後ダッシュの形状は、ほとんど変わらないが、ライフルだけは、少し変化がある。

後斜めダッシュ攻撃は、前斜めダッシュ攻撃とほとんど同じ攻撃。

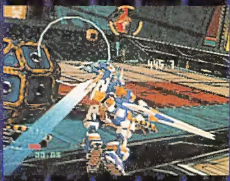
後ダッシュ攻撃に関しては、前ダッシュ攻撃のような大きな弾が3発出るようになっているのだが、威力はあまりきたいできない。

あとはダッシュ近接に関してだが、センターはビームソードを縦に振り下ろす攻撃のため、攻撃判定が狭いが威力は高くなっている。

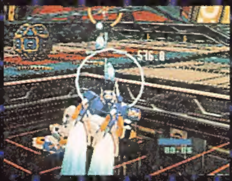
しかし、実戦的に考えると使うならば攻撃判定の広いライトかレフトを使おう。

レフトウェポン / **センターウェポン** / **ライトウェポン**

後斜めダッシュ

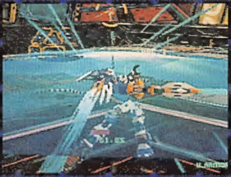

逃げながらのボムはやはり威嚇に…。

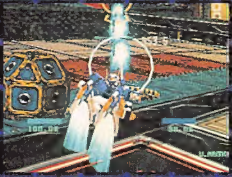

とくに変化はない。


前斜めダッシュ攻撃と性能は変わらず。

後ダッシュ

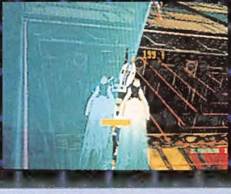

逃げながらのボムは場合によっては危険。


特に変化は見られない。


大きい弾が出るが、威力は期待できない。

前ダッシュ近接

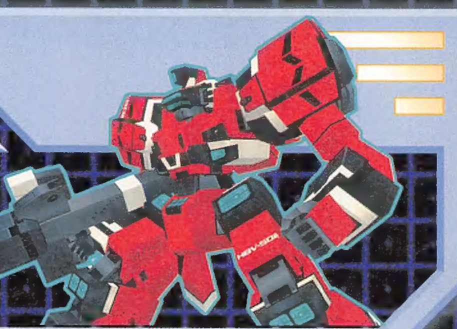

左側の判定が非常に広い。


威力は高いが、攻撃判定が狭いのが難点。


右側の判定が非常に広い。

吠え猛る神の鉄槌

RAIDEN



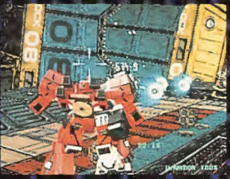
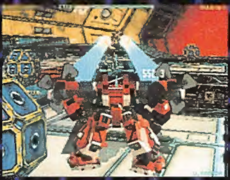
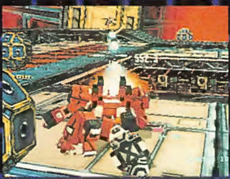
第1世代ライデンの欠点を、徹底改修された感のある新生ライデン。
新たな戦術兵器を導入し、その戦法はまさに脅威となる!!

担当：スー

BASIC ATTACK

ライトウェポンのバズーカは、ホーミング性能がよく、連射すると、敵機にとって結構イヤな間隔で発射され、なにかと使い勝手がイイ。また、Vアーマーもバズーカで削れるので（約10%）、ドンドン撃っていこう。

ライデンの代名詞的な存在のレーザーには、徹底的に手が入れられた。なかでも、上下発射角度修正の向上がいちじるしく、空中ダッシュ中の敵機を撃墜することもある。レフトウェポンのグランドボムも強化された。判定が大きくなり、持続時間が増え、さらには、敵機がボムを回避した場合に、火柱が敵機を追尾するようになった。

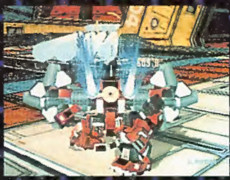
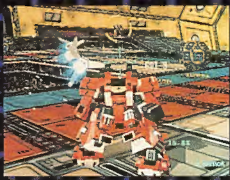
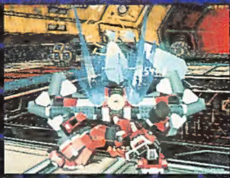
	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
ジャンプ	 雷球(!?)を投げつける。使いづらい。	 2本のレーザーが頭上から襲う。	 弾頭を4発発射。ゲージによって異なる。
通常	 このように火柱が敵機を襲う。使える!!	 それでも威力は高いレーザー。	 バズーカも使い勝手がいい。バラまこう。
しゃがみ	 しゃがんで投げる。効果は同じ。	 前作のように4本にはならない。	 連射して爆風付き。射程は350mほど。

DASH ATTACK

ライデンのダッシュアタックは、ダッシュする方向によって、さまざまに変化する。そのなかで適切な攻撃と、あまり適切でない攻撃を、即座に判断することが大切だ。

バズーカは、ダッシュする方向によって弾数が変化する。そのなかでも、前ダッシュバズーカは強力で、敵機の前ダッシュ攻撃と交差するように撃ったり、横ダッシュ攻撃を追うように撃つとイイ。

敵弾との相殺効果も高いので、敵弾と一直線の場合は、怖いが、安心して突っ込める。後ろダッシュ系は、ある程度直進したところで、弾頭が分裂し、敵機を襲う。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
前ダッシュ	 敵機との交差時や、追いかけるときに。	 4本のレーザーを2連射。威力は低い。	 威力が高く、敵機をダウンさせやすい。
前斜めダッシュ	 前ダッシュと同様。	 隙間が広いので、旋回を加えて使おう。	 弾頭を4発発射。威力は低い。
横ダッシュ	 上に同じ。	 交互に4発発射。ゲージで弾数が変化。	 弾頭を8発発射。ゲージで弾数が変化。

ライデンは、重量級に区分され、装甲は厚く、敵弾に対するダメージをかなり軽減してくれる。そのうえ、敵機との距離がある程度離れていれば、かなりの確率で敵弾をハジく効果があるようだ。

その装甲のため移動速度は遅く、かなり鈍重な感じがするだろう。しかし、その装甲を支えるためのフレームは、かなりの重武装の搭載を可能にしている。

バズーカは安定して使い勝手がよく、おまけにVアーマーも削ってくれる。

最大の武器、一撃必殺のレーザーは、立ち状態で発射すると、かなりの威力を誇り、中量級で約半分、軽量級ならば、瀕死の状態までゲージを奪う。また、後ろダッシュまたは、左ターボのターボショットで発射されるレーザーのネットは、ライデンの新たな戦法を予感させてくれる。強力な戦法ができそうだ。グランドボムの改良もいちじるしく、見た目どおりの判定になって、とても使いやすくなった。しかも敵機が避けて、障害物にも接触しなかった場合、敵機と横軸が重なった瞬間に自動で爆発し、敵機目がけて火柱が襲いかかる。グランドボム自体が見づらいので、まずヒットする。常に投げておきたい。

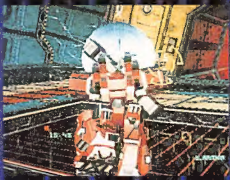
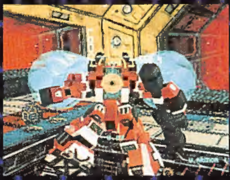
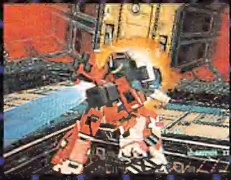
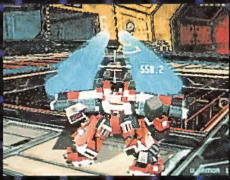
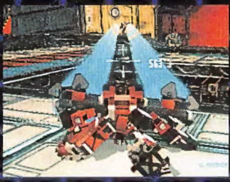
全体的な攻撃ゲージ回復スピードも早いので、バズーカやグランドボムをバラまきつつ、ここぞ!!の一瞬でレーザーを狙ったり、ネットレーザーを展開して、ガンガンいこう!!

TURBO SHOT

基本的に、対応した攻撃のパワーアップ版である、右ターボのターボショット。特筆すべきは、レーザーとグランドボムの効果だろう。

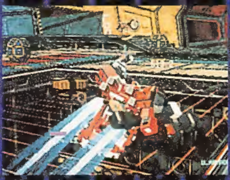
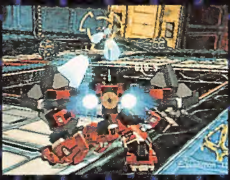
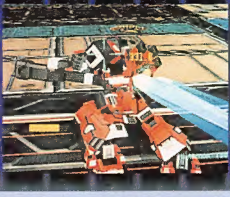
バズーカは、巨大な弾頭が一発発射されるだけ。弾速も遅く、使いどころが難しい。レーザーはレーザーがスクリュー状になって直進していく。威力はノーマルと比べて大差ないが、当たり判定が増大し、さらに敵弾との相殺効果が非常に高く、緊急回避としての使い勝手が非常にイイ。

グランドボムは、直接ヒットさせたときではなく、ハズした場合に真価を発揮する。ハズした場合は、火柱が2方向に増え、敵機に直進する。

	ライトターボ+レフトウェポン	ライトターボ+センターウェポン	ライトターボ+ライトウェポン
ジャンプ	 爆風がドーム状に広がる。使いづらい。	 スクリュー状のレーザーが頭上から。	 巨大な弾頭を1発発射。使いづらい。
通常	 火柱が2本に増える。非常に使える。	 判定が大きくなって弾消し効果高し。	 威力は高いが…ネットを撃った直後か!?
しゃがみ	 バウンドしながら敵機に向かう。	 効果は立ちと同様。	 しゃがんでバズーカ1発。効果は同じ。

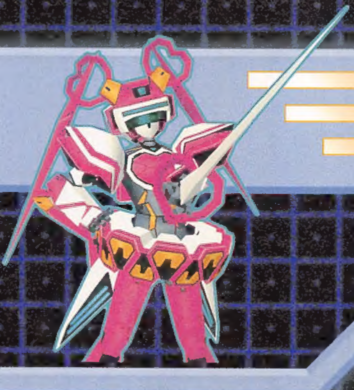
レーザーも、バズーカと同様にさまざまに変化する。弾数が増える分、攻撃力が低くなっているが、相殺効果は高い。よってダッシュアタックの場合は、攻撃を仕掛けるというよりも、削りや、回避するといった意味合いが強い。ただ後ろダッシュのネット状のレーザーは、敵機が触れるとシビれて操作不能になる。また、この攻撃は、センターウェポン+左ターボのターボショットも同様の効果だ。

グランドボムは、ほかの攻撃と違って、目立った変化はない。ボムの性質を利用した、前ダッシュで撃って、ボムを追いかける戦法は有効で、敵機にはイヤな攻撃だ。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
後斜めダッシュ	 ダッシュ系は効果は変わらない。	 交互に4発発射。ゲージで弾数変化。	 敵に接近すると、弾頭が割れ分裂する。
後ダッシュ	 前ダッシュ以外は、あまり使わないか!?	 ネット状にレーザー展開。シビれさせる。	 同様に、3発の弾頭が分裂する。
前ダッシュ近接	 左から右へバズーカをなぎはらう。	 下からアッパーのように振る。	 右から左へバズーカをなぎはらう。

「超」高速戦闘妖精

FEI-YEN KN



高性能を誇る機動力から生み出される移動スピードは、全キャラ中でもトップクラス。「ナイト」の名前は見た目だけじゃない!?

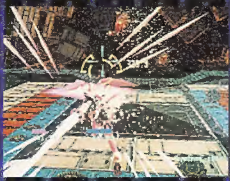
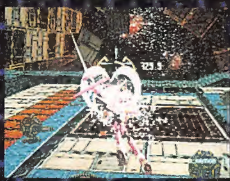
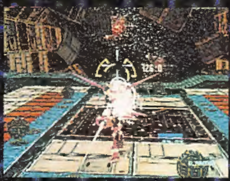
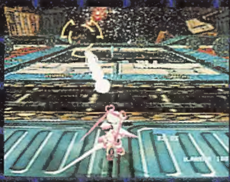
担当：伊勢猫

BASIC ATTACK

ライトウェポンのハンド・ビームは武器ゲージ自体の消費量は少なく、ゲージの回復も非常に早い。しかし、その半面として相手に攻撃を弾かれやすく、ヒット時にもアーマー値を基本的に削れない。

これに対して、レフトウェポンのソードから出る衝撃波は相手に弾かれず、アーマー値を削ることが可能。そのかわりにゲージ消費量が通常モードでは約50%と多く、2連射するとゲージは空になってしまうので注意。

センターウェポンの♡ビームは、発射スピードが速くなって使いやすくなり、着弾時に爆風が発生。ハイパーモード中の通常発射モーションにあったバリア効果も健在だ。

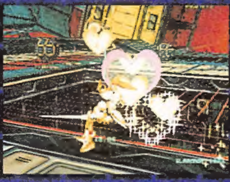
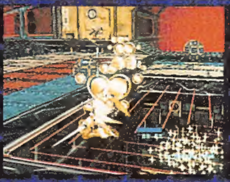
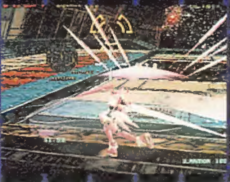
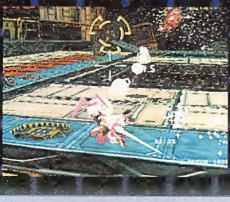
	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
ジャンプ	 通常と同じであまり使う機会はない。	 誘導性能は低くアーマー値を少し削る。	 武器ゲージがあれば5連射してくれる。
通常	 相殺能力が高くて使いやすいショット。	 軌道は山なりでアーマー値をわりと削る。	 トリガーを引き続けることで12連射可能。
しゃがみ	 通常に比べて有効射程が短くなる。	 正面撃ちだしでアーマー値の削りなし。	 低い弾道でジャンプと同じく5連射。

DASH ATTACK

フェイ－イェンのダッシュ攻撃は、基本的に前要素＋ダッシュのハンド・ビーム以外、これといった攻撃パターンの変化が存在しない。

ただし、これは通常モードの話であって、ハイパーモード中であれば前要素＋ダッシュ（2WAY）に加えて、それ以外のダッシュハンド・ビームがすべて3WAY×3へと変化。当然、それ以外の攻撃についてもグラフィックが変化し、ダメージがUPする。

ダッシュ攻撃をした際に発生する硬化時間についての説明をしておくと、ライト→レフト→センターの順番に硬化時間が長くなり、それだけ反撃を受けやすくなっていく。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
前ダッシュ	 攻撃パターンは通常と変化なし。	 正面撃ちだしでアーマー値を少し削る。	 攻撃力がUPして4連射してくれる。
前斜めダッシュ	 ハイパー時は弾のスピードも速くなる。	 軌道は通常モードと同じく正面撃ちだし。	 ハイパー時は2WAY×4連射になる。
横ダッシュ	 攻撃パターンは各種ダッシュと同じ。	 攻撃パターンは各種ダッシュと同じ。	 攻撃パターンは各種ダッシュと同じ。

フェイ－イェンの特徴といえば、地上戦における機動力の高さとハイパーモードがそれ。

移動性能の高さを生かし、有利な状況を創り出していく…そんな闘い方をしていくのに役立つのが、レフトウェポンのソードとセンターウェポンの♡ビーム。前者のソードから放たれる衝撃波は、ショット同士の相殺能力がそこそこ高い上に判定が広く、ヒット時にはアーマー値を削っていける実用性の高いショット。

♡ビームについては、着弾時に出る爆風がヒット時はもちろんのこと、近場に着弾した場合もバリア＋目隠しの効果を得ることが可能。

これに加えて、ハイパー、通常モード中に撃ち出した♡ビームはヒットした相手の移動スピードを遅くする特殊効果を得ることもできる。

これらと併せて、積極的に狙っていきたいのはダッシュ近接攻撃。左手に持ったソードから繰り出される近接攻撃は、攻撃範囲が非常に広く、ダッシュの移動距離を生かせば大ダメージを狙えるチャンスも増える。

最後に、フェイ－イェン独自の特殊機構である「ハイパーモード」の説明もしておこう。

ハイパーモードとは、ダメージの総量が50%を超えた時点で発動する特殊機構の呼称で、機体色が金色へと変化して、機体性能がＵＰしてくれる。具体的にパワーＵＰする部分としては、移動性能と各ショットの強化に一部ショットパターンの変化。これに加えて、ハイパーモード発動と同時にアーマー耐久値が100%MAX状態へと回復してくれたりもする。

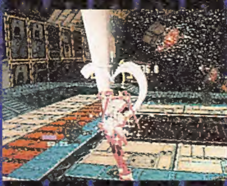
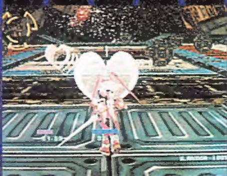
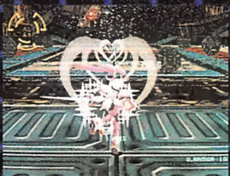
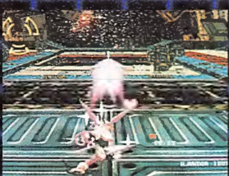
TURBO SHOT

ターボショットも基本と同じようにジャンプ、通常、しゃがみで攻撃のパターン自体そのものは変化しない。

ライトターボ＋ライトウェポンはホーミング性能とダメージの高い単発系のショットで、武器ゲージの消費が非常に大きいが弾かれない。

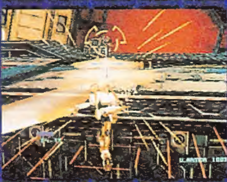
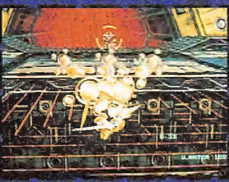
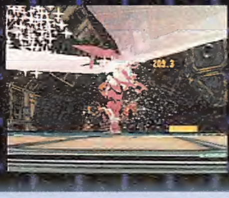
ライトターボ＋レフトウェポンは相手を一定時間、行動不能なスタン状態にする効果を持っているが、ダメージ量が極端に低くなっている。

ライトターボ＋センターウェポンは直進するタイプの♡ビーム。見た目にはレーザー系のショットに見えるが、先端部分のみ攻撃判定を持っている。

	ライトターボ＋レフトウェポン	ライトターボ＋センターウェポン	ライトターボ＋ライトウェポン
ジャンプ	 ダメージが低くて性能は通常と同じ。	 直進軌道で強制的に地面へ着弾する。	 攻撃パターンは通常と変わりなし。
通常	 スタン効果がある誘導系の単発ショット。	 直進軌道だが判定は先端部分のみにある。	 誘導性能の高い誘導系の単発ショット。
しゃがみ	 アーマー値を多く削れるが射程が短い。	 スピードが速くなり軌道も低くなる。	 攻撃パターン自体は通常と変わりなし。

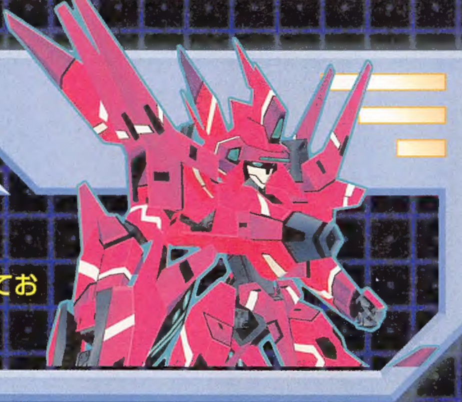
とはいっても、一概に硬化時間の長いダッシュ♡ビームが使えない…といっているわけではない。反撃を受けるといったリスクを差し引いてもヒットした時のダメージ量は大きく、相手のダッシュ攻撃に対しての反撃など使っていくポイントをきちんと押さえていけば、十分にその威力を発揮してくれる。

新要素のダッシュ近接攻撃は、レフトが左方向、ライトが右方向と、それぞれに対応した方向を広範囲にカバーしているが、センターは垂直に振り下ろすモーションで攻撃範囲が狭い。このため、基本はレフトorライトを使っていくのがおすすめだ。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
後斜めダッシュ	 攻撃パターンは各種ダッシュと同じ。	 攻撃パターンは各種ダッシュと同じ。	 攻撃パターンは各種ダッシュと同じ。
後ダッシュ	 ハイパー時の各種ダッシュと共通。	 ハイパー時の各種ダッシュと共通。	 ハイパー時は3WAY×3連射が基本。
前ダッシュ近接	 左前方向に大きな判定を持つ近接攻撃。	 攻撃判定が左右に対しては狭い近接攻撃。	 右前方向に大きな判定を持つ近接攻撃。

華麗に動かしていこう

CYPHER



空中ダッシュがキーのサイファーだが、まずは基本を知っておこう

担当：がっちん

BASIC ATTACK

ジャンプ攻撃としゃがみ攻撃はそれほど意識して使う必要はないだろう。それは、どうしても単発になってしまうからだ。それならば、空中ダッシュ攻撃のほうが相手の弾を避けつつ強力な攻撃を放つことができる。

ただ、通常立ち状態の各種ウェポンは頻繁に使用する。センターウェポンは後述するターボショットのほうが断然強力だが、ライトウェポンの牽制とレフトウェポンの使いやすさはいい。

ただ、ライトウェポンは相手の装甲に阻まれて、ダメージを与えられない場合もあるので注意したい。距離をしっかり把握しよう。

ジャンプ

レフトウェポン



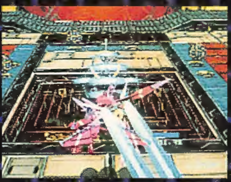
前方にミサイルをバラまく。

センターウェポン



これといって特徴はない。

ライトウェポン



相手を包み込むように発射される。

通常



5WAYミサイルが発射される。



弾道は水平に飛んでいく。

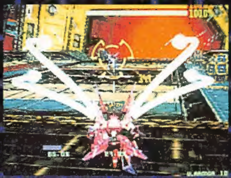


相手に一直線に向かっていく。

しゃがみ



形状は立ち状態と大差はない。



4つに分裂して飛んでいく。



弾数は5つ発射される。

DASH ATTACK

ダッシュ攻撃はとりあえず覚えてほしい攻撃方法ではある。相手の攻撃を避けつつ、こちらのウェポンを当てることができるからだ。

ただ、やみくもに行ってもその逆を相手にやられてしまうので、相手をよく見てタイミングを計る必要はある。

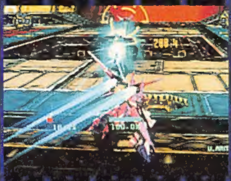
また、横ダッシュよりは前ダッシュ攻撃のほうが強力かつ使いやすいのが普通。

とくに、前ダッシュセンターウェポンは相手のアーマー値を減少させる貴重な攻撃である。

ただし、前斜めではなく前ダッシュなので、相手の攻撃をモロにくらってしまう危険性も伴っている。

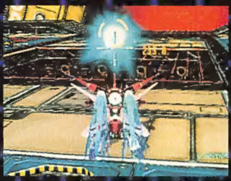
前ダッシュ

レフトウェポン



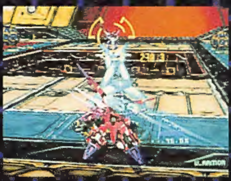
合計で3発の弾が発射される。

センターウェポン



相手のアーマーを15%ほど奪う。

ライトウェポン



4発の弾が発射される。

前斜めダッシュ



前ダッシュと大差はない。

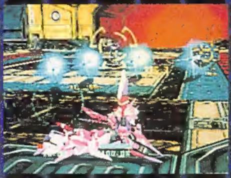


前ダッシュと同じで水平に発射。

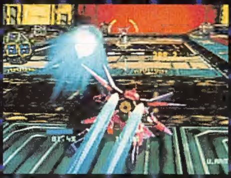


斜め前ダッシュだと3発。

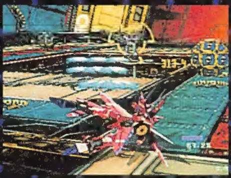
横ダッシュ



横ダッシュだと4発になる。



やや放物線を描くように発射される。



横ダッシュは3WAYになる。

まずサイファーの特徴として非常に軽いという印象を受けるだろう。歩くスピードも速く、ダッシュを混ぜていけばさらに高速化できる。また、ジャンプからの空中ダッシュで、つねに相手の死角へ回り込むようにしてたい。

このとき前作のバイパーIIの動きを思い出してもらいたい。ジャンプしたら前斜めに空中制御しつつ着地という行動が有効であったはずだ。これは自分では気づきにくいのだが、相手の視界から消えるのには一番効率のいい方法である。斜め前ダッシュを要所で使おう。

その状況下で相手が焦ってダッシュ攻撃をしてきたら、こちらもそれに対応して空中ダッシュ攻撃を行う。サイファは空中ダッシュであれば2つのウェポンの攻撃が可能なのでこれを使わない手はない。なお、空中ダッシュ中の方向転換の制御はレバー１本でＯＫ。

あと地上でのウェポンは、相手との距離が離れている場合は、センターウェポンのライトターボショットが使いやすい。弾道は放物線を描き、着弾とともに爆風が吹き荒れる。

また、ライトウェポンのターボショットも使いやすい。武器ゲージ40％あれば発射できる。旋回しながら相手をサーチするといい。

ほかに、サイファのみ近接攻撃で相手のアーマー値を減少させることができる。アクティブなプレイヤーは狙ってもいいだろう。

まだまだ書き足りないが、簡単な基本方針を紹介してみた。やはり１発もくらわない気合で避けていきたい。

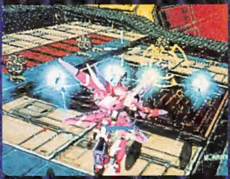
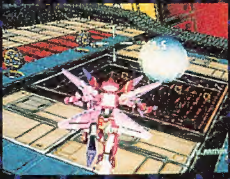
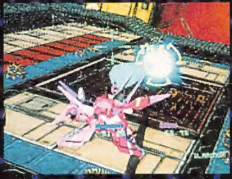
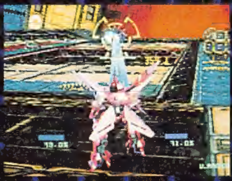
TURBO SHOT

やはりターボショットには強力なものがそろっている。

まず、通常のターボレフトウェポン。7WAYと広範囲ながら威力も高い。また、レフトウェポンは、ヒット後も相手にダメージを与え続けるので使いやすい。

センターウェポンも強力。ジャンプ、通常、しゃがみでそれぞれ15％、8％、30％弱のアーマー値を削ってくれる。爆風も相手にとっては脅威だ。

ライトウェポンも出るまでのスピードが速くて使いやすい。武器ゲージも40％あれば撃てるので連射できる。また、ダウンしている相手には、追い打ちのように使えるのも見逃せないところだ。

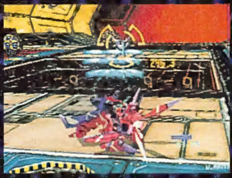
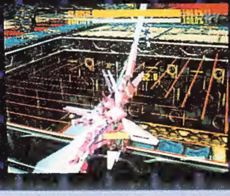
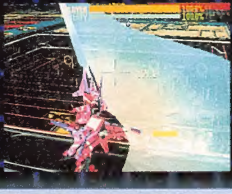
	ライトターボ+レフトウェポン	ライトターボ+センターウェポン	ライトターボ+ライトウェポン
ジャンプ	 7WAYに弾が発射される。	 着弾すると爆風が起こる。	 一直線にレーザーが放たれる。
通常	 懐かしの7WAYという感じ。	 弾道は放物線を描く。	 これもレーザー。連射も可能。
しゃがみ	 基本は同じ。	 通常より多くのアーマー値を奪う。	 基本的には変わらない。

後ろ方向のダッシュを使った攻撃はあまり使われないのが現状。理由は相手の弾をそれほど避けやすいわけではなく、相手との距離も離れてしまうからだ。

また、強力な攻撃もなく、相手のアーマー値を減少させる攻撃もないので、それほど意識して使う必要はないだろう。

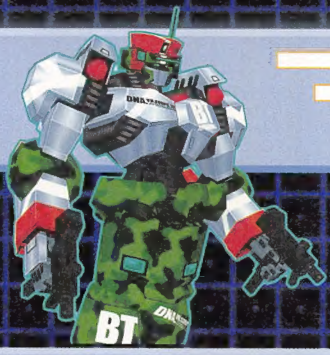
ほかにダッシュ近接攻撃は、魅力的なシステムではあるがちょっとヒットさせるのが難しい。これは相手をホーミングしないためである。

今後やり込まれていけば、どのように使われるかわかってくるかもしれないが、現時点では結論が出ない。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
後斜めダッシュ	 合計で5発の弾が発射される。	 これといって特徴はない。	 弾は3WAYで発射される。
後ダッシュ	 これは3発の弾が発射される。	 後ろ斜めダッシュと大差ない。	 5発の弾が発射される。
前ダッシュ近接	 左前方をカバーする攻撃。	 縦に振るため真正面のみ。	 右前方をカバーする攻撃。

斬るしかない!!

APHARMD B



アーマーを削って装甲低下…。スキを斬るのが仕事人！

担当：キャサ夫

BASIC ATTACK

「斬る」というのが課題となるアファームド・ザ・バトラーの武器は、恐らく他キャラクターの中でも「攻撃力」は「最弱」とまず頭に入れておいたほうがいいだろう。その上で武器（レフト、ライト、センターウェポン）は極力使える武器、または有効な武器を選択する。

通常時の攻撃ではアファームドっぽいボムの使い方が有効。相手の動きを止め、アーマーを削るのが最大の目的になる。

基本的にアファームド・ザ・バトラーの通常攻撃は使うのが難しく、この攻撃によってダメージを奪うというのは考えないほうがいいだろう。

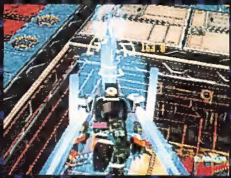
ジャンプ

レフトウェポン



火柱を上げてボムが地上を走る。5%前後のアーマーを削る。

センターウェポン



トンファーをブーメランに仕立て1発投下。

ライトウェポン



ショットをバルカン並みに乱射。1発2%アーマーを削る。

通常

レフトウェポン



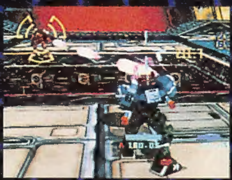
火柱ボム。アーマーを約8%削ることができる。

センターウェポン



トンファーを2発発射。わりとホーミングが利き"削り"に有効。

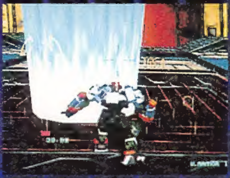
ライトウェポン



トリガーを1回引くとショットガンを2発発射する。

しゃがみ

レフトウェポン



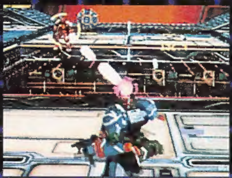
火柱ボムだが、アーマーを削るには最適。10%前後減らせる。

センターウェポン



竜巻を発射。相手の動きを封じることができる。使い所が重要。

ライトウェポン



威力の少ないショットガンを数発発射。対空にはならない。

DASH ATTACK

素早い移動を生かしたバトラーは、ダッシュ攻撃の使い分けがかなり重要な選択となり、どんな攻撃が出るのかをあらかじめ把握しておくことが必要。

ダッシュは全8方向に移動することができ、斬ることが目的となるバトラーは、もちろん相手を捕らえるためにも確実に様々な方向へダッシュすることができるようになるのが先決だ。

基本的にダッシュ攻撃は前（注、真正面）入力が一番威力が高く、かつ相手にヒットさせやすい技。ボムとサブマシンガンが主力となり、相手の行動の終わり際…つまり、硬化を狙った使い方が正しい。

前ダッシュ

レフトウェポン



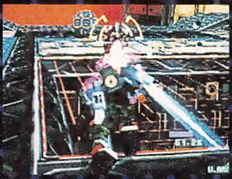
円状のボムが広範囲に爆発。10%のアーマーを削ることが可能。

センターウェポン



トンファーを1発発射。ダメージ小。

ライトウェポン



サブマシンガンを数発発射。弾速があり、ダメージも高い。

前斜めダッシュ

レフトウェポン



前ダッシュ同様のボム。ただ、前に比べアーマーの削り値が低い。

センターウェポン



前ダッシュと効果同様。

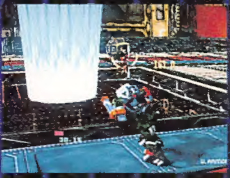
ライトウェポン



前ダッシュ同様のサブマシンガン。しかし、若干威力減少。

横ダッシュ

レフトウェポン



火柱ボム。効果は通常ボム。が、アーマーを削る値は低い。

センターウェポン



前ダッシュと効果同様。

ライトウェポン



着弾と同時に爆発するサブマシンガン。アーマー1～2%減。

アファームド・ザ・バトラーは他のキャラクターに比べ、持っている武器の攻撃力がとても低い。しかし、それを補うのが素早い動きから繰り出す近接攻撃（トンファー）になるのだ。簡単にバトラーの特徴、戦術を述べれば完全な「接近戦型」バーチャロイドということになる。

バトラーは接近戦型というだけに、軽い身のこなしで通常移動はもちろんのこと、ダッシュ移動もかなり早い。それに加え、1回のダッシュの移動距離も長いため、相手のミスに付け入る戦略が有効。これが持ち味になる。だが、斬ることだけが目的のバトラーの闘い方は、相手キャラによって異なる。というのも、すべては弱い武器が関係してくるのだが、これをヒットさせて勝てる相手と勝てない場合がある。

ここで1つバトラーの特徴を紹介しよう。

武器が弱いとは言っているが、それはダメージ的に考えたまでの話。バトラーの武器は攻撃力が低い分、逆に「V　ARMOR（装甲）」を大きく削る性質とダウンをさせるだけというものがある。ダウンをさせれば接近することができ、斬るチャンスが訪れる。この武器の性質から考えても分かる通り、斬らねば勝てないキャラクターなのだ！

TURBO SHOT

バトラーにとってターボショットは頼みの綱の1つ。というのもほとんどのターボショットがヒットすると、相手のアーマー値をかなり減らすことができ、より一層ダメージを与えることができるのだ。特にライトターボ＋ライトウェポンは優れもの。攻撃力は無いに等しいが、乱射されたショットガンの1発がヒットすれば、アーマー値13%前後減らすことができる。全弾綺麗に決まった場合なんかは、アーマー値を20%台まで減らすことも可能だ。

アーマーを減らす効力もあり、かつ破壊力も備えているのがライトショット＋レフトウェポン。これもポイント。

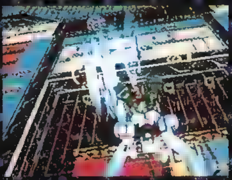
ジャンプ

ライトターボ＋レフトウェポン



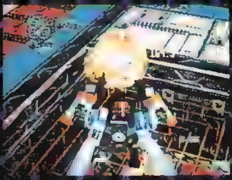
威力絶大。対地上用。アーマー13%奪取。

ライトターボ＋センターウェポン



特に効果は見られない。通常時同様。

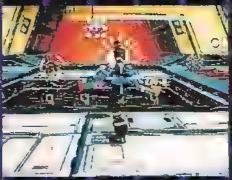
ライトターボ＋ライトウェポン



アーマー15%減。飛距離が短いのが特徴。

通常

ライトターボ＋レフトウェポン



対空用感知式ボム。誘導性能があり、攻撃力大。

ライトターボ＋センターウェポン



ヒットするとアーマーを減らすことができ、かつ動きを封じる。

ライトターボ＋ライトウェポン



飛距離の短い拡散爆発ショットガン。1発アーマー3%減。

しゃがみ

ライトターボ＋レフトウェポン



効果は通常時同様。弾速が早く対地上、接近時で有効。

ライトターボ＋センターウェポン



やや太め（判定）の竜巻。効果は通常時同様。

ライトターボ＋ライトウェポン



アーマー減衰専用。1発13%減。だが攻撃力は無いに等しい。

後ろ斜めダッシュと真後ろによる攻撃の違いはほとんどない。後ろへダッシュするのは移動が遅くなる。リスクを考えるとあまり使用しないほうが賢明。

ダッシュ近接は3方向に攻撃が可能。その方向はボタンの位置と密接な関係。相手の位置を考え、レフト・ライトの使い分け。これが基本。センターは使用しなくて問題ないだろう。

なお、ダッシュ近接は「前」と記載されているが、前を含む方向ならば斜めでも可能。通常、ダッシュ攻撃の弱いバトラーはいかにこのダッシュ近接を使いこなせるかが勝負。練習あるのみ！

後斜めダッシュ

レフトウェポン



火柱ボム。効果はアーマー値も減らせるため通常ボム同様。

センターウェポン



1発の攻撃。効果は通常時同様。

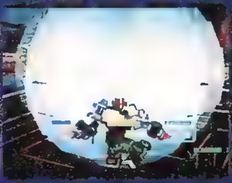
ライトウェポン



拡散爆発サブマシンガン。アーマー値2%減少。威力小。

後ダッシュ

レフトウェポン



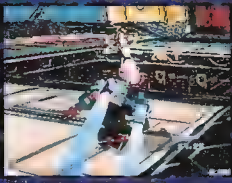
バウンドボムで敵を感知すると円状に爆発。アーマー4%減少。

センターウェポン



1発の攻撃。効果通常時同様。

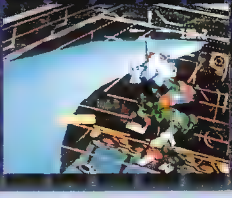
ライトウェポン



サブマシンガン連続発射。威力がなく、アーマーも減らせない。

前ダッシュ近接

レフトウェポン



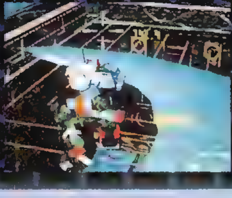
左手による近接トンファー攻撃。正面まで攻撃判定がある。

センターウェポン



両手による近接トンファー攻撃。真正面にしか有効ではない。

ライトウェポン



右手による近接トンファー攻撃。これもまた正面まで判定あり。

同じアファームドでも…

APHARMD S



アファームドの火力重視タイプとなるストライカー。高威力の武器は使いやすいものが多く、使いこなすのにさほど時間はかからない。

担当：ちゃっきー

BASIC ATTACK

通常武器、いわゆる立ち攻撃は、主に牽制としての意味を持つ。行動が制限されることがなく、相手の様子をうかがいながら攻撃できるのが最大の利点だ。特に左武器は、相手にプレッシャーを与え、ほかの攻撃につなげる基点として使っていけるぞ。

しゃがみ攻撃で注目したいのが右武器。弾速が速く、狙い撃ちに適しているのが魅力だ。歩きながらのしゃがみ攻撃をマスターすれば、牽制としても十分効果がある。

最後はジャンプ攻撃。性能自体は通常武器とほぼ同じだが、ストライカーはジャンプ自体の性能がそれほどよくないため、ただのジャンプ攻撃を使うチャンスは少ない。

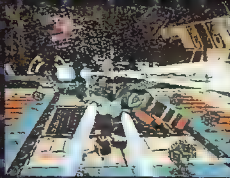
ジャンプ

レフトウェポン



連続した火柱が、相手方向に直進する。

センターウェポン



2発撃ち出されるミサイルが特徴的だ。

ライトウェポン



合計4発のグレネード弾が発射される。

通常

レフトウェポン



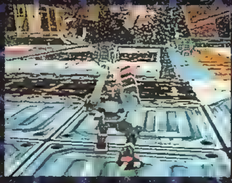
直進系だが、攻撃に幅があるのが長所。

センターウェポン



通常攻撃としてはあまり使わないかも。

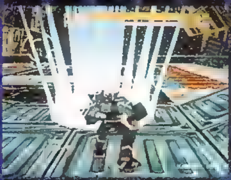
ライトウェポン



Rトリガー押しっぱなしで連射が可能。

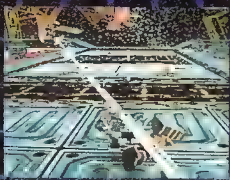
しゃがみ

レフトウェポン



通常の左武器とあまり性能が変わらない。

センターウェポン



1発目の弾速が速いが、威力はやや低め。

ライトウェポン



長く押せば、最大3発まで発射される。

DASH ATTACK

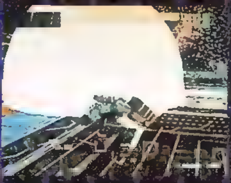
ダッシュ攻撃の中では、やはり前ダッシュが圧倒的に使いやすい。特にライトウェポンは威力が高い上に必ず相手方向に向き直ってから攻撃してくれるので、相手のダッシュ攻撃の硬直狙いに最適だ。

前ダッシュからのセンターウェポンも同じような使い方ができる。こちらは弾速が遅いかわりに弾自体の追尾性能が高いため、ジャンプの着地を狙うときに効果が高い。

前斜めダッシュからの攻撃は、武器性能自体は前ダッシュとほぼ同じだが、全体的に攻撃力が低くなるのが特徴。横ダッシュ攻撃は、やや使いにくく、使いどころもおのずと限定されてくるだろう。

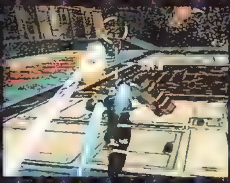
前ダッシュ

レフトウェポン



火柱にはならず、ボム系の攻撃になる。

センターウェポン



追尾性能に優れた2発のミサイルを発射。

ライトウェポン



使いやすさはピカイチ。威力も高いぞ。

前斜めダッシュ

レフトウェポン



前ダッシュと同じくボム系の攻撃だ。

センターウェポン



これも、前ダッシュのものとほぼ同じ。

ライトウェポン



前ダッシュと比べやや威力に欠ける。

横ダッシュ

レフトウェポン



こちらは火柱。使いどころは限定される。

センターウェポン



ミサイル2発は定番だが、性能は落ちる。

ライトウェポン



上のふたつと比べ大きく見劣りする。

ストライカーは、いわゆる中量級に属する機体。機動力という点では、もう1機のアファームド・ザ・バトラーに少し劣っているものの、自慢の火力はそれを補って余りある。装甲も厚めに設定されているため、いざ攻撃をくらってしまっても、それほど大きなダメージにならないことがうれしい。

歩くスピードが中量級にしてはやや遅くなっているため、相手の攻撃を避けるためには、主にダッシュを使っていくことになる。ダッシュスピード自体はほぼ標準的なので、不自由を感じるようなことはないはずだ。ダッシュの角度を途中で変化させることができるようになった「オラタン」では、走行距離自体が長めなことも、長所のひとつとなるだろう。

そして、最大の長所となるのが武器性能の高さだ。直線的ではあるが幅が広いのが特徴の左武器。標準的で使いやすく、威力も高い右武器。そして、左肩から2発のミサイルを射出するセンターウェポン。それぞれの組み合わせによって、幅広い戦術を組み立てていくことができるだろう。

決め手となるのは、数発のグレネード弾を射出する前ダッシュからの右武器。全弾ヒットさせることができれば、かなりの大ダメージを期待できる。まずは立ちからの左武器で相手にプレッシャーを与え、ここぞという場面で前ダッシュからの右武器。黄金パターンともいえるこの連携を覚えるだけでも、そこそこ世の中を渡っていけるぞ。

TURBO SHOT

ライトターボショットの中では、まず左武器に注目してみよう。ボムを蹴り出す通常ターボショットは、バウンドしながら跳んでいくのが特徴。一定距離で爆発する感知式のボムとなっており、上方向に大きく爆風が広がる。このため、ジャンプを多用する相手にも効果が高いぞ。一方、しゃがみで出した場合は、少し低い位置で爆風が広がるため、地上の敵に対して効果を発揮する。

そのほかでは、ライトターボ+センターウェポンに注目が集まる。一定距離で初段が5つに分裂するのが特徴となるこのセンターウェポンは、ヒット時の威力が高いのも魅力のひとつとなっている。

ライトターボ+レフトウェポン / ライトターボ+センターウェポン / ライトターボ+ライトウェポン

ジャンプ


オーバーヘッドが特徴的。威力が高い。


初段が5発に分裂する。これも威力高し


グレネード弾が4発まとめて飛んでいく。

通常


爆風が上方向に大きく広がるのがいい。

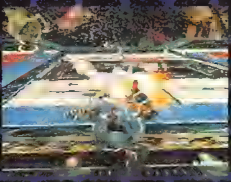

分裂弾。ヒット時の威力もバツグンだ。


通常の右武器と違いアーマーも削れる。

しゃがみ


低い位置で爆発する感知式のバウンド弾。


これも分裂弾。立ちとあまり変わらない。


威力の高い右武器と思ってもらえばいい。

前方向のダッシュに比べると、後方ダッシュからの攻撃は使いどころがやや難しい。その中で唯一使いやすいものを挙げるとすれば、後ろ斜めダッシュからの左武器ぐらいだろうか。火柱になっているため、その後の状況がいい。

ダッシュ近接を使うのであれば、右か左がいいだろう。横からなぎ払うため、攻撃範囲が広い。もちろん、相手が右にいるなら右、左にいるなら左、と使い分けていくことが重要になってくる。

センターのダッシュ近接は上から振り下ろすモーションになっているため、やや当たりにくい。よほど自信があるとき以外は使えないだろう。

レフトウェポン / センターウェポン / ライトウェポン

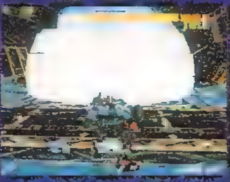
後斜めダッシュ

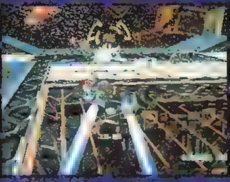

後ろ斜めダッシュの左武器は火柱になる。

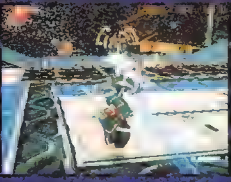

全く使えない、ということはないが。


得意の右武器も、3発しか出ないとは…。

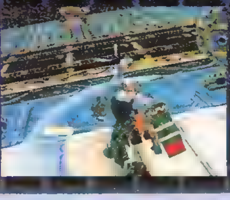
後ダッシュ


感知式のバウンドボムだが、弾速が遅い。


性能は悪くないが、使いどころが難しい。


これも3発しか出ない。威力も低めだ。

前ダッシュ近接


左のナイフ攻撃。対左側はこれを使おう。


威力は高いが、攻撃範囲があまりに狭い。


対右側はこれ。攻撃範囲はやや狭いが…。

実弾系火力重視型バーチャロイド

GRYS-VOK



群を抜く火力を持つバーチャロイド、それがグリスボック。
実弾の美学を感じ取れ!!
担当：GYU

BASIC ATTACK

まずは基本となるジャンプ攻撃、通常攻撃、しゃがみ攻撃の中で特に有効なものについて説明していこう。

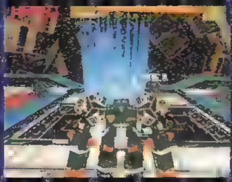
ジャンプ攻撃の中では、2連装の小型ミサイルを連射するジャンプライトが使える。ホーミング特性を持ち、弾速もそこそこ速いので、相手の攻撃をジャンプでかわした場合の反撃に用いれば効果的。

通常攻撃ではレフトのナパームが有効。牽制用としてはもちろんのこと、比較的近い距離で直にダメージを与えるといった用途にも向いている。

しゃがみではホーミング性の高い6発のミサイルを同時発射するセンターが有効。遠距離戦での要として使おう。

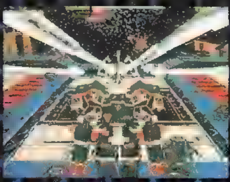
ジャンプ

レフトウェポン



ジャンプしている分、着弾まで時間がかかるのがネック。

センターウェポン



ミサイルを当てるためにはある程度の距離が必要。

ライトウェポン



ダッシュ攻撃をジャンプでかわしたら、これで狙い撃て！

通常

レフトウェポン



火柱をたてて前進するナパーム。敵弾を消すこともできる。

センターウェポン



センターの基本となる4連装ホーミングミサイル。牽制用に。

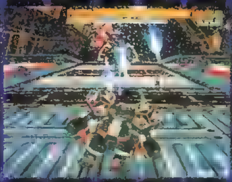
ライトウェポン



牽制のメインとなる攻撃。これで相手を追いつめよう。

しゃがみ

レフトウェポン



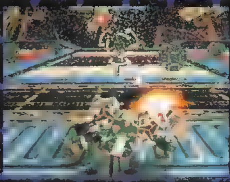
自機の前方に多弾ナパームで壁を作る。

センターウェポン



6発のミサイルが上空から襲いかかる。牽制に使える攻撃。

ライトウェポン



通常のミサイルよりも弾速が速いことが魅力。

DASH ATTACK

前ダッシュ系の攻撃はライト、レフト、センターを通じて強力なものが多い。ライトとセンターは相手のダッシュ攻撃のスキを狙うといった用途に、ナパームによるバリアを張った状態でダッシュすることができるレフトは、弾をばらまく相手に接近する手段として有効な攻撃だ。

前斜めダッシュ系の性質と用途は、前ダッシュのそれとほとんど同じと思っていい。

横ダッシュ攻撃の中で特徴的なのはライト。中型のミサイルを3連射し、それが一定距離進んだ後、小型ミサイルに分裂する。威力は高いが、相手を壁際に追いつめないとそうそうヒットしないだろう。

前ダッシュ

レフトウェポン



ナパームを5列しかける形になる前ダッシュレフト。

センターウェポン



通常よりホーミング性能の高い4連装ミサイルを発射。

ライトウェポン



2連装小型ミサイルを連射。ダッシュ攻撃のスキを狙え！

前斜めダッシュ



ダッシュした自機と併走した形でナパームを撃つ。

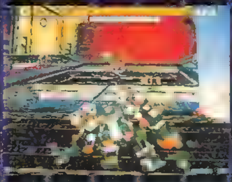


これも前ダッシュとほぼ同じ性質。



前ダッシュのものと性質はほぼ同じ。用途も似ている。

横ダッシュ



2連発でナパームを撃ち出す。当たればデカイが…



4連装ホーミングミサイルを同時発射する。



ある程度飛行した後に分裂する中型ミサイル。

ライトウェポンに小型ミサイル、レフトウェポンにナパーム弾、そしてセンターウェポンに多連装ホーミングミサイルといった実弾系の武装を搭載した機体がこのグリスボックである。一応、前作のベルグドルの後継機種にあたるが、ベルグドルの欠点であったライトウェポン（グレネードランチャー）が、ホーミング性のある小型ミサイルに変更されたため、遠距離から弾数の多さで勝負できる機体に変化した。もちろん火力を重視した機体であるため機動力には乏しいが、決して相手の弾をよけられないようなスピードではない。つまるところグリスボックはベルグドルに比べ、はるかに扱いやすい機体というわけだ。それでは初めてグリスボックに乗り込む人のために、ライト、レフト、センターそれぞれのウェポンの特徴について解説しよう。

まずライトウェポンから発射される小型ミサイル系だが、これらは連射がある程度可能なうえに弾速も速いので、相手のダッシュ攻撃のスキなどを狙い撃つことに適している。

レフトウェポンのナパーム弾の最大の特徴は相手の弾を撃ち消すことができること。火柱をたてて前進していくタイプのナパームで、相手のダッシュ攻撃を誘い、他の攻撃で狙い撃ちするといった戦法も有効だ。

そしてセンターウェポンのホーミングミサイルは4発～6発同時発射することができるので、遠距離からの牽制やナパームを避けた相手を追いつめるために使うといいだろう。

TURBO SHOT

ジャンプターボショットの中では、ライトターボ＋ライトウェポンがオススメ。3連射で発射されるこの中型ミサイルは威力が高いので、相手のダッシュ攻撃をジャンプでかわし、そのスキを突くといった使い方が有効だろう。

通常の状態でのターボショットはどれも使い勝手はいいが、ライトターボ＋センターウェポンは弾道が鋭いので、遠距離での牽制攻撃に最適だ。

しゃがみターボでは、ライトターボ＋レフトウェポンがオススメ。これはノーマルしゃがみレフトと同じように自機の手前にナパームバリアを張りつつ、その中からリーチのあるナパームが走っていく。

ジャンプ

ライトターボ＋レフトウェポン



ナパームによる多弾爆撃を行う。火柱は前進しない。

ライトターボ＋センターウェポン



12発同時にホーミングミサイルを発射する。距離が重要。

ライトターボ＋ライトウェポン



威力の高い中型ミサイルを3連射。着弾すると爆発する。

通常



通常よりも強力なナパームを発射。火柱は進まない。



ホーミングミサイルを2発ずつ、計6発発射する。



中型のミサイルの2連射する。ダッシュ攻撃のスキを狙おう！

しゃがみ



ナパームで前方に壁を作った後、1本だけ延びていく。



大型ミサイルを1発撃ち出す。



中型のミサイルを4連射。弾速が少し速い。

後ろ斜めダッシュからの攻撃に特別変わったものはない。単に距離を引き離すといった目的に用いるならどれでも問題ないが、後ろ斜めダッシュレフトなら相手の攻撃を撃ち消しつつ安全に後退できる。

後ろダッシュ攻撃では翼のついたミサイルを2発発射するライトウェポンが有効。このミサイルはホーミング性能が高く、障害物（敵や敵弾含む）に触れた時点で爆発するといった特性を持っている。弾速が極端に遅いので、レフトやセンターとの時間差攻撃に使っていくといいだろう。

前ダッシュ近接は腕による叩きつけ。さすがに軽量級のような鋭さはない。

後斜めダッシュ

レフトウェポン



ナパームを撒いてダッシュで斜めに後退していく。

センターウェポン



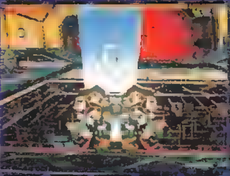
ホーミングミサイルを計4発発射。

ライトウェポン



斜め後ろにダッシュしながら小型ミサイルを連射。

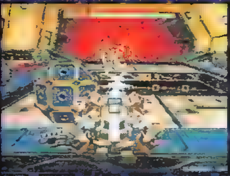
後ダッシュ



ナパームを撃って猛然とバックダッシュ。



後退しながらホーミングミサイルを計4発発射。



弾速が遅く、ホーミング性能の高い[illegible]型ミサイルを発射。

前ダッシュ近接



左手で相手をなぎ払う。右手と対をなすものと考えて良い。



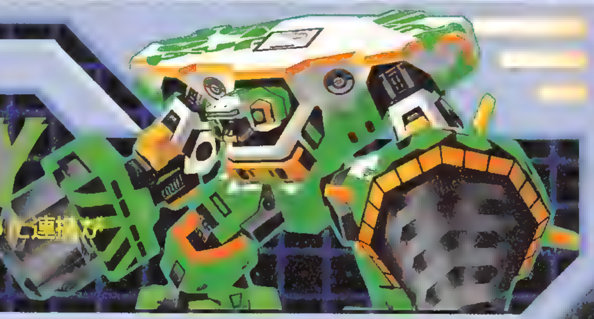
両手を振り下ろす打撃技。ちょっとスキが気になる。



右手で相手をなぎ払う。当然ながら右側の判定が広い。

不倒の重装歩兵

DORDRAY



ファランクスはないが、クローやドリルを使った連携が強力だ。機動力の低さは防御力でカバーせよ。

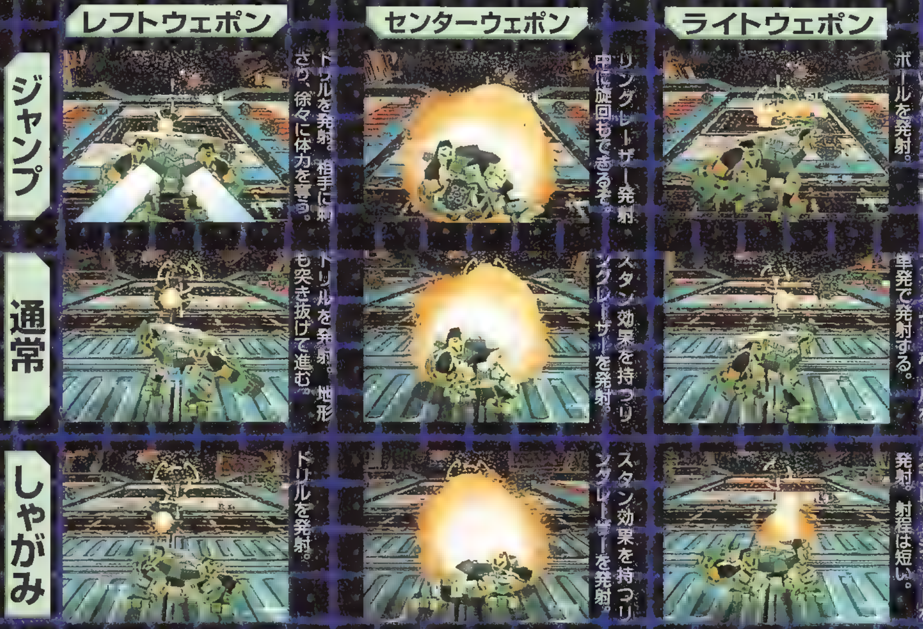
担当：GED

BASIC ATTACK

立ちライトウェポンは、連射は効かないが相殺性能は高い。しゃがみ撃ちだと一定距離で小さく炸裂するスプレッドボムになる。射程は短いが、弾速が速く、弾消し効果も高いので、近距離線で重宝する。

センターウェポンは、どれも相手をスタンさせる効果がある。ライデンのレーザー同様、先読みで置くように使っていく。スタン後は前ダッシュ攻撃やドリル、クローランチャーなどを狙おう。

レフトウェポンは、どれもドリルを発射するもので、ヒットした相手に刺さり、徐々にシールド（体力）を削っていく。地形を抜けて（スピードは落ちるが）飛んでいくというのも重要なポイント。

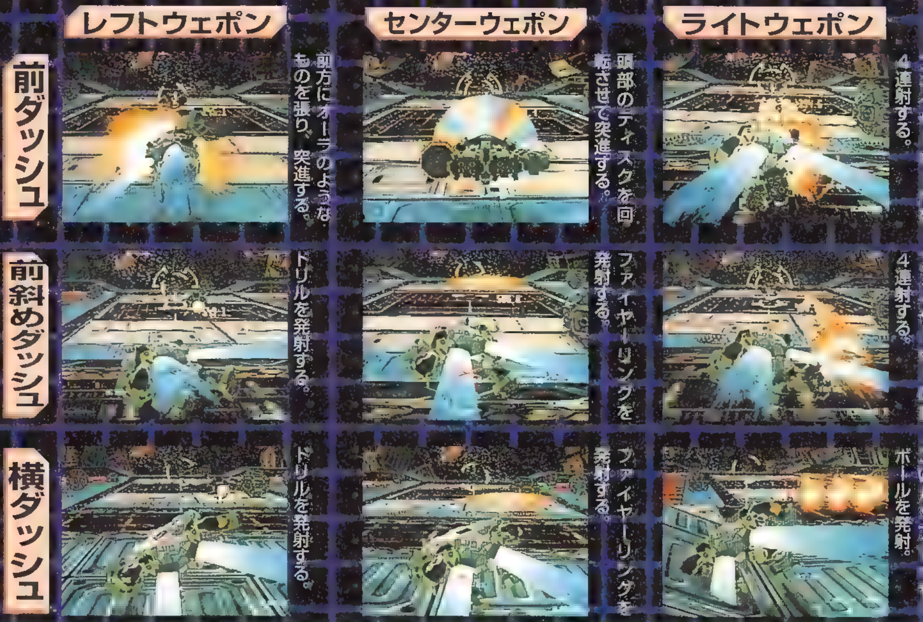


DASH ATTACK

前＆前斜めダッシュライトウェポンはわりと攻撃力が高く、相手の行動のスキに狙っていくことが多い。装甲の堅さにモノをいわせて相打ちOKで使っていくのもいい。

前ダッシュセンターウェポンは攻撃力が高いので、ここぞというときには狙っていこう。前斜め＆横ダッシュセンターウェポンのファイヤーリングは、威力は低いものの、弾速が速いので当てやすい。

前ダッシュレフトウェポン（ＬＷ）は、ＣＷ同様攻撃力が高い。旋回入力でカーブが可能だということも覚えておこう。前斜め＆横ダッシュＬＷはドリルで、相手に刺さると徐々に体力を奪う。



前作のドルカスの後継機的機体だが、ファランクスがなくなったことで、大きく戦闘スタイルの変更を迫られた機体。

ドルドレイ最大の特徴は超重装甲にある。その防御力とVアーマーの高さゆえ、出力の低い攻撃はかなりはじくことができるし、ひるみにくいので強引な攻撃が可能なのだ。

ただし、ダッシュが遅く距離も長くはないという機動力の低さが最大のネック。分かっていも攻撃がかわせないケースが多いのだ。

基本的な戦闘スタイルは、RWやしゃがみRWなどで相手を動かし、そこにクローランチャー（LTRW）やドリルを狙っていくことになる。しゃがみRWはサーチ性能が高く、上方向にも撃ってくれるので、接近時の空中の相手にも使える。近接武器の振りが遅いので接近戦に持ち込むのは危険だが、しゃがみRWの有効射程からは大きく離れないほうがペースを握りやすい。遠距離戦だとクローやドリルが回避されやすく、しゃがみRWの爆風による攻撃も期待できない（弾消しやブラインドには使えるが）ぞ。

他には、CWをライデンのレーザーのように移動先を読んで使ったり、しゃがみRWの爆風でブラインドをかけるのも重要。ブラインドをかけるとドリルやクローの射出の瞬間が見づらく、ヒット率が上がるからだ。ロックオンしていなくても（一時停止後に）相手をサーチするしゃがみRTLW（ドリル）も非常に有効。

TURBO SHOT

ジャンプRTRWは、射程の長いスプレッドショット。立ち&しゃがみRTRWのバーナーは攻撃力は高いが射程が短く当てづらい。

ジャンプRTCWは、発射中に旋回もできる。立ち&しゃがみRTCWにスタン効果はないが、攻撃力が高く、ヒット時にダウンを奪える。

立ち&しゃがみRTLWは、一定距離進んだ後に空中で止まり、再度相手の方向をサーチして飛ぶ性質を持っている。しかも、立ちRTLWは相手をロックオンしていなくても、空中停止後、相手方向に飛んでいってくれる優れもの。ノーマルと同じく地形も抜ける。

ライトターボ+レフトウェポン / ライトターボ+センターウェポン / ライトターボ+ライトウェポン

ジャンプ


ドリルを発射。


ダウン効果のリングレーザーを発射。


スプレッドショットを発射。

通常


一定距離で止まり、曲がるドリルを発射。


ヒット時にダウンを奪うリングレーザー。


放物線を描くバーナーを噴射する。

しゃがみ


一定距離で止まり、曲がるドリルを発射。


ダウンを奪うリングレーザーを発射。


放物線を描くバーナーを噴射する。

後ろ斜めダッシュRWの3WAYは横ダッシュのものと同じ。後ろダッシュは2つのファイヤーボールを並列に連射する。

後ろ&後ろ斜めダッシュCWのファイヤーリングは横ダッシュと同じもの。弾速は速いが、やはり後方ダッシュというのが使用頻度の低さにつながる。

後ろ&後ろダッシュLWはドリルを発射。前斜めや横ダッシュ同様、相手に刺さると徐々に体力を削る。

ダッシュ近接は、パワーはあるが振りが遅い。これらを狙うより、突進力のある前ダッシュCWやLWを狙ったほうがいいかもしれない。

レフトウェポン / センターウェポン / ライトウェポン

後斜めダッシュ


ドリルを発射。


ファイヤーリングを発射。


3WAYファイヤーボールを発射。

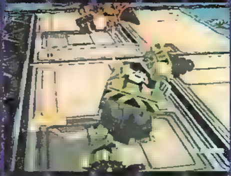
後ダッシュ


ドリルを発射。

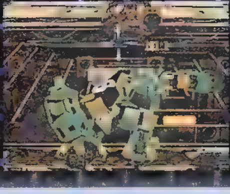

ファイヤーリングを発射。


2列のファイヤーボールを連射。

前ダッシュ近接


左手のドリルで殴る。


ドリルを前方に突き出し回転しつつ体当たり。


右手のクローランチャーで殴る。

V.Rの超越的進化が生んだ異端児

BAL-BADOS



オーバーテクノロジーをその身に宿す驚異の試作機体。新機軸のウェポンシステム「E. R. L.」を使いこなせるか？

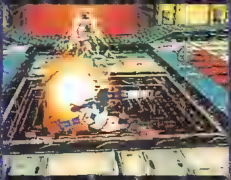
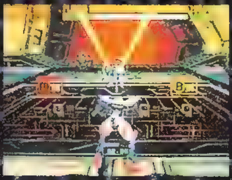
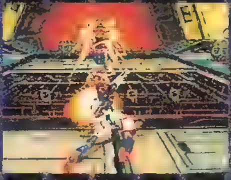
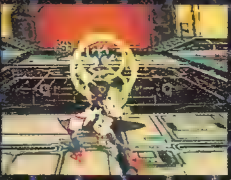
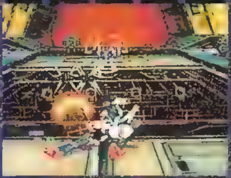
担当：DS-1

BASIC ATTACK

通常のショットで使用頻度の高い攻撃は、しゃがみ攻撃全般、特にしゃがみレフトウェポンを多用する。しゃがみレフトウェポンは、まきびしのような形状の機雷を3発同時に発射する攻撃で、地面をバウンドしながら敵を追尾していく。機雷は長時間フィールド内に残るので、次の攻撃の布石として活用しよう。

しゃがみライトウェポンのリングレーザーは、近距離の敵に対する牽制として使う。牽制とはいえ、むりやり前ダッシュ攻撃や近接攻撃を狙ってくる相手には非常に有効だ。

しゃがみセンターのビット攻撃は、ノーマルビットより攻撃範囲が広く当てやすい。

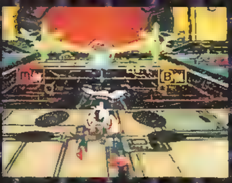
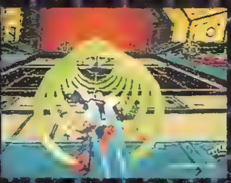
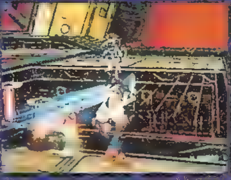
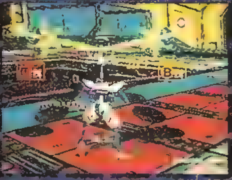
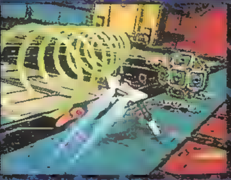
	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
ジャンプ	 フローティングマインを4発撃ち出す。	 一直線にのびたレーザーが敵を追尾。	 リングレーザーを連射
通常	 マインは押しっぱなしで連射可能。	 ビットが敵に接近しバルカン掃射。	 リングも押しっぱなしで連射可能。
しゃがみ	 まきびし状のマインを3発射出。	 ビットからのフィールドで敵を攻撃。	 リングレーザーを高速連射。

DASH ATTACK

ダッシュからの攻撃では、前ダッシュ（前斜めダッシュ）リングレーザーが強力である。リングが直線上にしか出ないため遠距離では使いにくいものの敵と交差するような状況下では頼りになる攻撃。

レフトウェポンのフローティングマインは前ダッシュで巨大マインを1発、前斜めダッシュで小マインを3発射出する。普通に使用すると当てにくく感じるこれらの攻撃も、ロックオンをはずした状態から撃つことで、マインの軌道が弧を描いて当てやすくなる。

ダッシュのセンターウェポンについては、横ダッシュと後斜めダッシュが通常のビット攻撃と同様の攻撃になる。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
前ダッシュ	 大マイン射出。発射数は1発のみ。	 両腕のビットを砲台にして攻撃。	 巨大リングレーザーを一気に撃ち出す。
前斜めダッシュ	 小マインを3発射出。攻撃力は低め。	 敵に接近したほうが効果大。	 敵の攻撃範囲を狙って撃とう。
横ダッシュ	 フローティングマインを5発射出。	 ノーマルハンドビットと同様の効果。	 リングレーザー連射。少々当てにくい。

バルバドスは両腕・両脚に装備された4つのビットから攻撃を行う。各ビットの攻撃属性は、右サイドのビットはリングレーザーなどのレーザー攻撃、左サイドのビットは機雷を打ち出す攻撃を中心に構成されている。

センターウェポンはビットによるフォーメーション攻撃で、1~4つのビットが多種多様な攻撃形態をとる。切り放されたビットが攻撃している間は、そのビットに対応した攻撃は本体からはできないので注意したい。

機体の性質としては、直接的な攻撃力よりも間接的な攻撃力を重視した、やや特異な機体といえるだろう。変化に富んだ武器が多く、敵に大ダメージを与えるには武器の特性を熟知してうまく火力を集中させる必要がある。

バルバドスの武装における最大の特徴は、アーマー貫通能力が高い点にある。リングレーザーやマイン攻撃、各種ビット攻撃のいずれも、敵の装甲やアーマー値が残っていても貫通してダメージを与えられる。つまり装甲の厚い機体に対しても攻撃をはじかれる心配が少ない上に遠距離戦でも優位を保てるのだ。

結果として、上記の特性を利用した中・遠距離戦でのリングレーザー＆マイン攻撃がもっとも武器の効果を発揮できる戦法といえる。基本的な戦術は、追尾性の高いしゃがみマインをばらまき、回避行動に集中している相手の側面からレーザーなどの攻撃を当てていく形になるだろう。攻撃範囲の広いしゃがみセンターウェポンもうまく取り入れたい。

TURBO SHOT

バルバドスのターボショットで重要なのが、ライトウェポンである。らせん状のレーザーを発射するこの攻撃は、一定距離直進した後、敵をサーチして方向修正するため(ロックオンしている敵に限る)命中精度が高い。

レフトウェポンの巨大マインは、敵に接近すると起爆する機雷で爆風の判定もしばらく残るが、武器ゲージのほとんどを消費してしまうため連射できず効果が薄い。ちなみに、巨大マインは通常攻撃で撃ち落とされることがない。

しゃがみセンターはビットを全部使用しレーザーを格子状に展開する。地上の敵にヒットさせるとスタン効果あり。

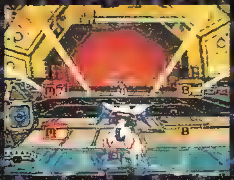
ジャンプ

ライトターボ+レフトウェポン



Fマイン4発射出。弾速は速め。

ライトターボ+センターウェポン



並列配置したビットからレーザー攻撃。

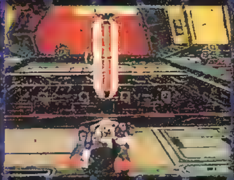
ライトターボ+ライトウェポン



リングレーザーを放射状に撃つ。

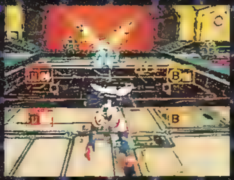
通常

ライトターボ+レフトウェポン



巨大マイン射出。弾速は遅い。

ライトターボ+センターウェポン



ビット4つ使用のセンター攻撃強化版。

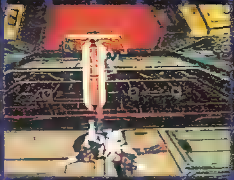
ライトターボ+ライトウェポン



超高速のレーザーを右腕から発射。

しゃがみ

ライトターボ+レフトウェポン



左脚から射出。空中の敵に対して有効。

ライトターボ+センターウェポン



レーザーは低空で広範囲に広がる。

ライトターボ+ライトウェポン



リングレーザーを一直線に撃ち出す

前ダッシュセンターは自機の頭上にビットを配置して、敵方向にバルカンを連射する砲台的な役割を果たす。自機の動きにあわせてビットも移動するので、移動速度の遅い敵にはこの攻撃で端などに追い込んでいくことも可能だ。

後ろダッシュセンターのビットは敵機目前でスパークするが目くらまし効果だけでビット本体以外に攻撃判定はない。

ダッシュ近接は、レフトの近接が攻撃範囲も広く使いやすい反面、他2つのダッシュ近接は使えない。ライトのダッシュ近接はぜひとも当ててみたいといった感じだが…。

当然ながらビット切り放し中は、攻撃できないので注意。

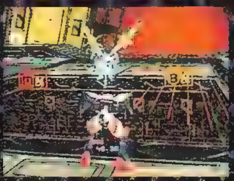
後斜めダッシュ

レフトウェポン



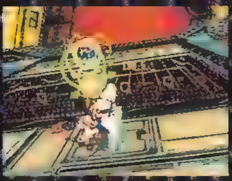
フローティングマイン3発射出。

センターウェポン



横ダッシュと同様の効果。

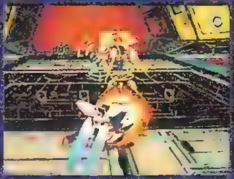
ライトウェポン



近距離戦からの離脱に使用する。

後ダッシュ

レフトウェポン



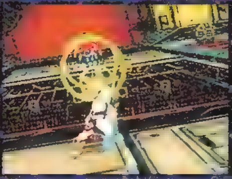
Fマイン5発射出横ダッシュと同じ。

センターウェポン



敵の上空で撹乱用のスパーク攻撃。

ライトウェポン



後ろ斜めダッシュと同様の効果

前ダッシュ近接

レフトウェポン



両腕のソードで敵を切りつける。

センターウェポン



4つのソードを使って高速縦回転攻撃。

ライトウェポン



両腕のソードでダイビングアタック

龍従えし氷雪の天使

ANGELAN

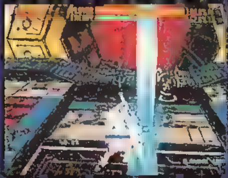


攻撃力も防御力も多彩な武装の使いこなし次第。障害物やVアーマーに左右されない武装が多いのもポイントだ。
担当：ギィ

BASIC ATTACK

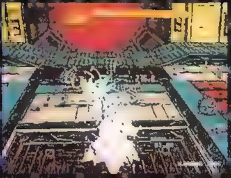
とにかく便利なのがほとんどの右手武器を打ち消しつつ貫通していくライトウェポンの強さ。ターボショットやセンターウェポンでも打ち消したり、相殺できるものも多い。
これと通常、しゃがみでスピードに緩急をつけたレフトウェポンが中～遠距離での牽制手段。回避がうまくできればこれだけでも結構戦える。
相手を的確に追いかけ、ショットのブレスをはきかけるセンターウェポンのドラゴンは、エンジェラン本体との連携攻撃が効果的。しゃがみライトウェポンやしゃがみレフトウェポン、各種ターボショットを駆使して足止めしてやろう。

ジャンプ

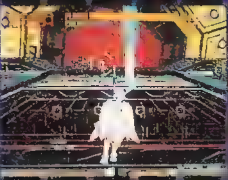
レフトウェポン

通常のものと変わらないが高さがある。

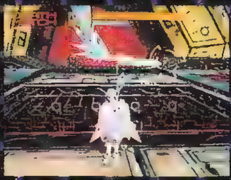
センターウェポン

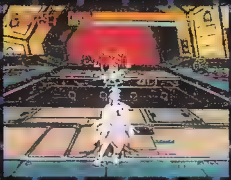
これもまた通常のものと同じ。

ライトウェポン

連射するが使い勝手はいまいち。

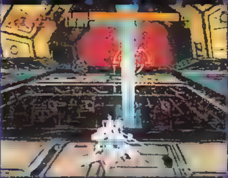
通常

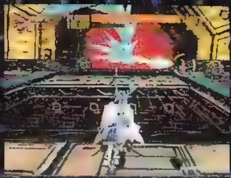
レフトウェポン

障害物を無視する誘導性の高い氷柱。

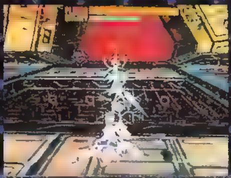
センターウェポン

氷のドラゴンが口からショットを連射。

ライトウェポン

威力は低いが相殺能力が非常に高い。

しゃがみ

レフトウェポン

弾速が速く遠距離での主力だ。

センターウェポン

重量級相手に意外と重宝。

ライトウェポン

5連射。弾を消しつつ攻撃可能。

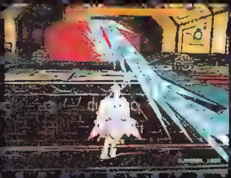
DASH ATTACK

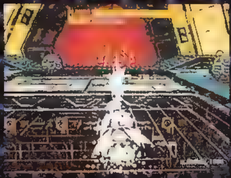
エンジェランはあまりダッシュ攻撃を多用しない機体である。ほとんどの攻撃が相手からダウンを奪うことができず、相打ち、あるいは反撃を受けるようでは装甲の薄いエンジェランが明らかに不利であるためだ。間違っても交差法などは狙わないこと。
それでも相殺能力が高く、威力も高い前ダッシュ（斜め前ダッシュ）ライトウェポンは役に立つ。特に軽量級の機体ならたいていダウンが奪えるのでなおさらだ。できるだけ硬直を狙っていこう。
振り向くために使いたいのなら、しっかりと障害物を利用すること。

前ダッシュ

レフトウェポン

通常と同じ、氷柱で攻撃。

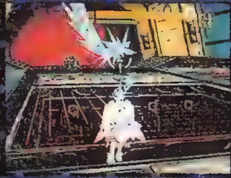
センターウェポン

ドラゴンが正面に飛び体当たりする。

ライトウェポン

クリスタル状の威力の高いショットを2連射。

前斜めダッシュ

レフトウェポン

同じく氷柱攻撃。

センターウェポン

前ダッシュと同じ、ドラゴンが体当たり。

ライトウェポン

クリスタル状のショットを3連射。

横ダッシュ

レフトウェポン

これもまた同じく氷柱攻撃。

センターウェポン

通常のものと同じ、ショット攻撃するドラゴン。

ライトウェポン

3連射だが相殺能力はやや落ちる。

華睿な魔法使いといった風貌のエンジェランは、その見た目通り、全機体中最も装甲が薄い部類に属する。

機動性に関しては、ダッシュは標準的なスピードであるものの、慣性のついた独自の通常移動はかなりの速度がある。空中での機動性もかなりのものだ。

ただ、これだけでは、あまりにも薄い装甲の代価としては物足りない。

しかし、それを補ってあまりあるのが、多彩かつ破壊力絶大な攻撃の数々と、装甲と機動力を補う防御的な兵器の存在だ。

センターウェポンを使った連携攻撃や、右ターボ+センターウェポンなどはそれだけで勝負を決するほどの破壊力を持っている。

一方防御面では、相殺能力が高く、攻防一体となっているライトウェポンや、ほとんどの攻撃を防ぐことができる左ターボ+センターウェポンなどで身を守りつつ戦うこともできる。

また、エンジェランを使う上で覚えてほしいテクニックが、前作ベルグドルやバルバスバウで使われた、通称「漕ぎ」と呼ばれる高速移動法である。これは、両レバーを同一側面の斜め前→横→斜め後ろ…と繰り返し入力することで、高速で側進することができるというテクニックだ。これで常に相手の視界外へと移動しつつ戦おう。

ただし、過信は禁物。回避の基本はやはりダッシュやジャンプなのだ。

TURBO SHOT

エンジェランのターボショットは特にセンターウェポンのものが強力だ。右ターボ+センターウェポンは2匹のドラゴンが体当たりをするというもの。絶大な破壊力と同時にすさまじい追尾性能も持っており、一度や二度かわしてもしつこくくらいついてゆく。

また、左ターボ+センターウェポンで出る菱形の壁は、一部の爆発する攻撃を除いてほとんどの攻撃を防ぐことができる。ゲージ消費量も少なく、実に便利かつ強力。

また、左ターボ+左ショットの拡散弾（後ダッシュレフトウェポンと同じもの）も中～近距離では回避困難な強力な攻撃だ。

ジャンプ

ライトターボ+レフトウェポン



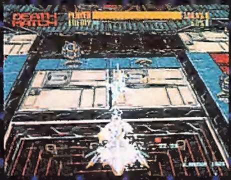
安全に出すにはこれ。しつこくてマル。

ライトターボ+センターウェポン



これぞ切り札。真上から狙え。

ライトターボ+ライトウェポン



誘導性は高いが当てにくい。

通常

ライトターボ+レフトウェポン



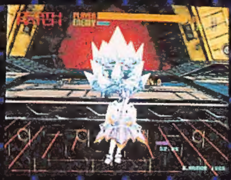
しつこく相手を追い回す巨大な氷柱。

ライトターボ+センターウェポン



2体の龍が体当たり。絶大な破壊力を誇る。

ライトターボ+ライトウェポン



相手を凍らせて動きを封じるのだ。

しゃがみ

ライトターボ+レフトウェポン



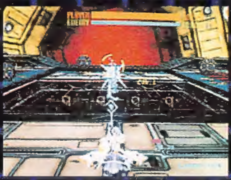
通常と同様、隙が大きいので注意。

ライトターボ+センターウェポン



硬直が長いのでできればジャンプから。

ライトターボ+ライトウェポン



特に性能は変わらない。威力はそこそこ。

前方向や横ダッシュ以上に使う機会の少ない後ろ方向のダッシュだが、意外とおもしろい攻撃方法もある。

レフトウェポンは真後ろ方向ダッシュのみ氷柱ではなく、左ターボ+レフトウェポンのターボショットと同じ7WAYの拡散弾を発射する。

ライトウェポンのほうも後ろダッシュで2発だけとはいえ弾消し能力の高い通常のショットを発射するものになる。

馬鹿正直に使うのはあまりにも危険。パーティカルターンを使って反撃を受けないようにしたい。

前ダッシュ近接は右か左を相手との位置関係で使い分けていこう。

後斜めダッシュ

レフトウェポン



同じく氷柱攻撃。いまいち。

センターウェポン



通常と同じタイプ。使い道は？

ライトウェポン



横ダッシュと同じものを2連射。

後ダッシュ

レフトウェポン



氷の結晶を扇状にばらまく。

センターウェポン



通常と同じだが…危険。

ライトウェポン



通常のショットを2連射。弾消しに。

前ダッシュ近接

レフトウェポン



左下から右上へ振り上げる。

センターウェポン



氷を纏って突進。見た目はおもしろいが…。

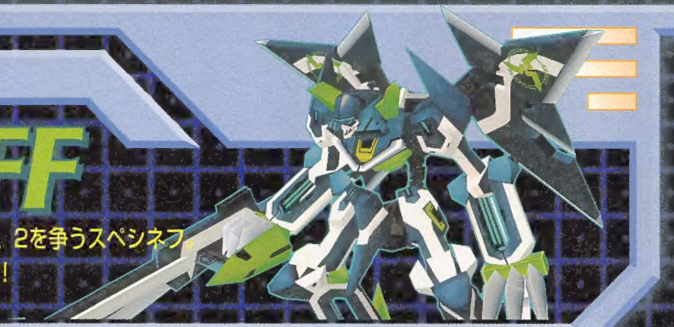
ライトウェポン



基本的にはこれが一番使いやすい。

神速の悪魔

SPECINEFF



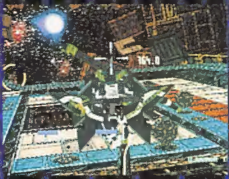
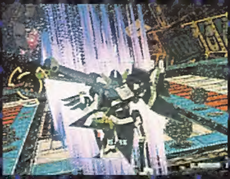
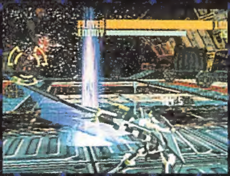
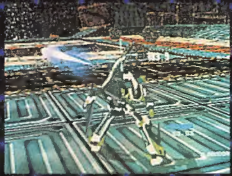
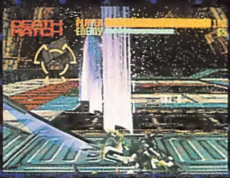
歩行速度は遅いが、ダッシュ時の速度は全機体中1、2を争うスペシネフ。そのダッシュスピードを活かして、敵機を翻弄せよ!!
担当：スー

BASIC ATTACK

ライトウェポンであるロングランチャーからは、わりと速い弾速のショットが射出される。ただ、連射速度は遅いのでしゃがみ撃ちと併用して連射したい。

センターウェポンのウエーブ状のショットは、異様なまでに速い弾速と、なかなかの威力を誇る。なんといっても、敵機のVアーマーをごっそり削るので、敵機をダウンさせた瞬間の追い打ちにイイ。

レフトからは、重力球（!?）のようなボールが発射される。威力は低いが、そのホーミング性能は驚異的で、オマケに長時間敵機を追い回す。ゲージがたまったら、ドンドン発射するといいだろう。

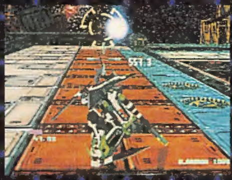
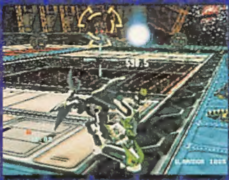
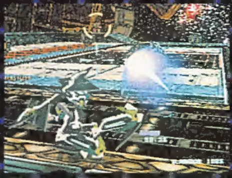
	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
ジャンプ	 ボールは敵機の頭上から襲ってくる。	 縦幅が広いのでジャンプでも問題ない。	 あまり使用する機会はないだろう。
通常	 とにかく頼りになるボール。	 障害物も貫通するので物陰から狙える。	 弾速も速くなかなか使いやすい。
しゃがみ	 ボールは山なりに発射される。	 とくに変化はない。	 通常状態のショットと連続で使おう。

DASH ATTACK

装甲がかなり薄いスペシネフは、自分から率先してダッシュショットを仕掛ける場面は少ないだろう。

なぜなら、ダッシュショットの直後は微妙な硬直が存在するからだ。そこに敵機から深刻なダメージを受ければ、さまざまな面で不利になる。ダッシュショットを仕掛けるならば、敵機のダッシュショット後や、ジャンプ後の硬直に狙うのが好ましい。このとき頼りになるのが、前ダッシュライトウェポンだ。

しかし、そこで敵機をダウンさせられなければ、反撃を受けかねないので、ダウンを奪える機体と、奪えない機体を覚えておこう。

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
前ダッシュ	 ボールを前ダッシュで使うことは少ない。	 敵機と交差した場合などに使用したい。	 発射されるまでのタイミングが一瞬遅い。
前斜めダッシュ	 同様に、あまり使う機会はないだろう。	 前ダッシュと同様。	 どうせなら前ダッシュ攻撃にしたい。
横ダッシュ	 逃げながら使うといいだろう	 使いどころがむずかしい。	 スライディングショットにしてもイイ。

レバーだけによる、通常歩行時の速度は遅いが、ひとたびターボボタンを押してダッシュすれば、距離は短いものの、驚異的な加速力で敵機の視界から一瞬にして消え去るそのスピードが最大の特徴であるスペシネフ。

そのスピードを生み出すための代償として、装甲は極限までシェイプアップされている。よって、敵機のなにげないダッシュショットを一度くらうだけでも、スペシネフには致命傷になってしまう。

一撃必殺のライデンのレーザーをもらったときにシールド残量に目をやると、約3割を切っていることだろう。

とにかく敵弾をくらわないようにすることが、スペシネフを操縦する上での第一歩だ。そうなると、攻撃後に硬直が発生するダッシュショットや、ジャンプショットを自分から仕掛けるのは、ある意味自殺行為といえる。そこでどうするかというと、通常状態からの攻撃をしてから、ダッシュして敵機の視界から消えるというのが、常套手段となる。

また、武器ゲージ残量が少なく、回避に専念したいときでも、そのダッシュ速度を生かし、連続でダッシュして、驚異的な速度で逃亡する。そのダッシュの合間合間に、一瞬のジャンプキャンセルを混ぜることで、敵機を常に捕捉しつつ、一定距離を保てて安全だ。

とにかく敵弾を避けることに専念しつつ、その合間合間に攻撃を仕掛ける。スペシネフはスナイパー的なバーチャロイドといえる。

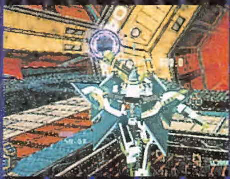
TURBO SHOT

基本的に、ライトターボを使用するターボショットは、BASIC ATTACKをそのまま増幅したものが多い。スペシネフも例外ではなく、すべて、パワーアップ版と考えてくれて間違いない。

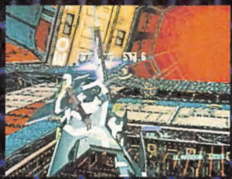
中でも、ライトターボ+レフトウェポンは、通常のレフトウェポンがそのまま巨大になったような攻撃になる。特性である、絶大なホーミング性能に加え、判定の巨大化はもちろん、ある程度の攻撃の無効化、ヒット時の敵機のダウンなど、いいことづくめだ。ゲージの消費量が、約80%とかなり多いが、なるべく使っていこう。特に開幕に使用すると有効だ。

ライトターボ+レフトウェポン / ライトターボ+センターウェポン / ライトターボ+ライトウェポン

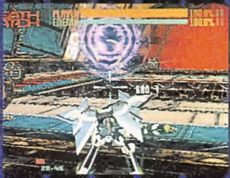
ジャンプ

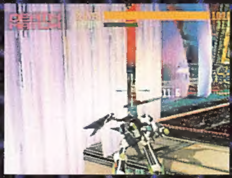

敵機頭上には、巨大な球が見えるだろう。

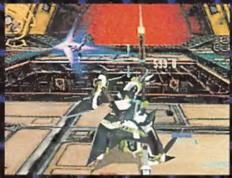

さらに縦幅が大きくなる。


ジャンプからはあまり使わないか!?

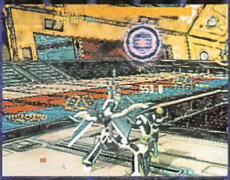
通常

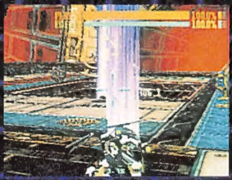

とにかく使える。開幕は安定か!?


遠距離でのホーミング性能がスゴイ。


ヒットすれば突き刺さる。

しゃがみ


あまり変わった印象は受けない。


これも同様。


しゃがみターボショットは出しづらい。

斜めダッシュショットや、横ダッシュショット、後ろダッシュショットは、いまひとつ使いどころがなく、横ダッシュショットを使用するならば、スライディングショットをオススメする。

前ダッシュ近接だが、装甲の薄いスペシネフは、あまり使用する機会はないだろう。ライト、レフトは、ロングランチャーをカマに変形させ、一振りする。振りの範囲は広いが、速度が遅いので使いどころがむずかしい。センターは、左手のクローでえぐるように振るが、範囲が狭い。

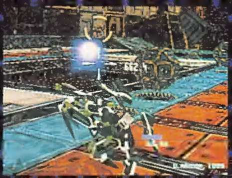
使用するならば、敵機の空中ダッシュショット後の着地点ぐらいか。

レフトウェポン / センターウェポン / ライトウェポン

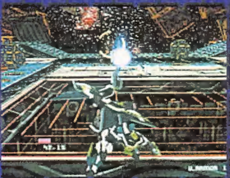
後斜めダッシュ


基本的に後ろ系のダッシュは使わない。


ほかのダッシュ系と同様の効果。


これも同様。ポーズはカッコイイが…。

後ダッシュ

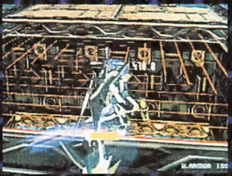

後ろダッシュも同じ。


ダッシュ攻撃系はあまり変化がない。


これも後ろ斜めダッシュと同様。

前ダッシュ近接


左から右方向にカマを振る。


クローをえぐるように振る。


右から左方向にカマを振る。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 武装マニュアル

ENEMY IS APPROACHING

MBV-707-F
TEMJIN

HBV-502-H
RAIDEN

RVR-14
FEI-YEN-Kn

RVR-42
CYPHER

RVR-68
DORDRAY

SAV-3SE-D
GRYS-VOK

RVR-39
APHARMD B

RVR-33
APHARMD S

RVR-87
SPECINEFF

XBV-819-TR
BAL-BADOS

SGV-417-L
ENGELAN

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1998/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI